



### ***Карточка игр по экологии***

(старшая группа)

#### **«ЧТО ГДЕ РАСТЁТ?»**

**Цель:** Учить детей понимать происходящие в природе процессы; показывать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова.

**Ход игры:** Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут в данной местности. Если растут – дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбрать любое, если нет – дети молчат).

Растения: вишня, яблоня, пальма, шиповник, смородина, абрикос, малина, апельсин, лимон, груша, ананас и т. д.

#### **«ЧТО ЛИШНЕЕ?»**

**Цель:** Закреплять знание признаков разных времён года, умение чётко излагать свои мысли; развивать слуховое внимание.

**Ход игры:** Воспитатель называет время года: «Осень». Затем перечисляет признаки разных времён года (птицы улетают на юг; расцвели подснежники; желтеют листья на деревьях; падает пушистый белый снег). Дети называют лишний признак и объясняют свой выбор.

### **«НАСЕКОМЫЕ»**

**Цель:** Закреплять умение классифицировать и называть насекомых.

**Ход игры:** Дети становятся в круг, ведущий называет насекомое (муха, и передаёт мяч соседу, тот называет другое насекомое (комар) и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Ведущий говорит «Летающее насекомое – бабочка» и передаёт мяч, следующий отвечает: «Комар» и т. д. По окончании круга ведущий называет «Прыгающее насекомое» и игра продолжается.

### **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».**

**Цель:** Закреплять знания о многообразии птиц.

**Ход игры:** Воспитатель называет птиц вперемешку, кто заметит ошибку, должен хлопнуть в ладоши (воробей, ворона, муха, снегирь и т. д.)

### **«ЦВЕТЫ».**

**Цель:** Закреплять умение детей классифицировать и называть комнатные и садовые растения.

**Ход игры:** Дети становятся в круг. Ребёнок называет комнатное растение (фиалка) и передаёт мяч соседу, тот называет другое растение (бегония) и т. д. Кто не сможет ответить, выходит из круга. Во втором круге ведущий называет садовые растения, и игра продолжается

### **«ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА».**

**Цель:** Систематизировать знания детей о живой и неживой природе.

**Ход игры:** «Живая» (неживая) природа», говорит воспитатель и передаёт одному из играющих какой-либо предмет (или бросает мяч). Дети называют предметы природы (той, которую указал воспитатель).

### **«ЧТО ЭТО ЗА ПТИЦА?»**

**Цель:** Учить детей описывать птиц по их характерным признакам.

**Ход игры.** Дети делятся на две группы: одна группа описывает птицу (или загадывает загадки, а другая должна угадать, что это за птица. Затем группы меняются местами

### **«ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».**

**Цель:** Обучать детей описывать предмет и узнавать его по описанию.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает игроку описать растение или загадать загадку о нём. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

### **«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ» (с мячом).**

**Цель:** Развивать память, мышление, быстроту реакции.

**Ход игры:** Воспитатель произносит словосочетание и кидает мяч, а ребёнок должен быстро ответить: иней летом (не бывает); снег зимой (бывает); мороз летом (не бывает); капель летом (не бывает).

### **«ПТИЦЫ».**

**Цель:** Закреплять умение классифицировать и называть животных, птиц, рыб.

**Ход игры:** Дети становятся в круг. Ведущий называет птицу (рыбу, животное, дерево, например, «воробей» и передаёт мяч соседу, тот называет «ворона» и т. д. Кто не сможет ответить, тот выходит из круга.

### **«КТО ГДЕ ЖИВЁТ».**

**Цель:** Развивать умение группировать растения по их строению (деревья, кустарники).

**Ход игры:** Дети будут «белочками» и «зайчиками», а один ребёнок – «лисой». «Белочки» и «зайчики» бегают по поляне. По сигналу: «Опасность – лиса!» - «белочки» бегут к дереву, «Зайцы» - к кустам. «Лиса» ловит тех, кто неправильно выполняет задание.

### **«НЕ ЗЕВАЙ!»** (птицы зимующие, перелётные).

**Цель:** Развивать слуховое внимание, быстроту реакции.

**Ход игры:** Воспитатель даёт всем детям названия птиц и просит внимательно следить: как только прозвучит их название, они должны встать и хлопнуть в ладоши; кто прозевает своё название, выходит из игры.

Во втором варианте игры рекомендуется использовать названия животных.

### **«УЗНАЙ, ЧЕЙ ЛИСТ».**

**Цель:** Учить детей узнавать и называть растение по листу, находить его в природе.

**Ход игры:** Сбор листьев, опавших с деревьев и кустарников. Педагог предлагает узнать, с какого дерева или кустарника лист и найти доказательство (сходство) с не опавшими листьями, имеющими разнообразную форму.

### **«НАЙДИ ПАРУ».**

**Цель:** Развивать у детей мышление, сообразительность.

**Ход игры:** Воспитатель раздаёт детям по одному листу и говорит: «Подул ветер. Все листочки разлетелись». Услышав эти слова, ребята кружатся с листочками в руках. Педагог даёт команду: «Раз, два, три – пару найди!» Каждый должен встать рядом с тем деревом, лист которого держит в руках.

### **«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» I**

**Цель:** Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дает человеку природа.

**Ход игры:** «Что сделано человеком?» - спрашивает воспитатель и бросает ребёнку мяч. Тот отвечает: «Машина». После нескольких ответов детей педагог задаёт новый вопрос: «Что создано природой?» Дети называют объекты природы.

### **«ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК» II**

**Цель:** Закреплять и систематизировать знания детей о том, что сделано человеком, а что дает человеку природа.

**Ход игры:** Воспитатель становится в круг, в руках у него – мяч. Он заранее договаривается с детьми: педагог называет предметы, а дети отвечают одним словом: «Человек!» или «Природа!» Например, воспитатель бросает мяч ребёнку и говорит: «Машина!», ребёнок отвечает: «Человек!» Тот, кто ошибся, выходит из круга на один кон.

### «ДОБРЫЕ СЛОВА».

**Цель:** Воспитывать любовь к природе, желание заботиться о ней.

**Ход игры:** Педагог говорит: «Есть много разных добрых слов, их надо чаще говорить всем. Добрые слова всегда помогают в жизни, а злые слова – вредят. Вспомните добрые слова, когда и как их говорят. Придумайте разные добрые слова, с которыми можно обратиться к ...кошке, цветку, кукле, товарищу и т. д.

### «ХОРОШО – ПЛОХО».

**Цель:** Закреплять знания о правилах поведения в природе.

**Ход игры:** Воспитатель показывает детям схематические правила поведения в природе. Дети должны как можно больше рассказать о том, что изображено на картинках, что можно и что нельзя делать и почему.

### «ЧТО САЖАЮТ В ОГОРОДЕ?»

**Цель:** Учить классифицировать предметы по определённым признакам (по месту произрастания, по способу их применения); развивать быстроту мышления, слуховое внимание, речевые навыки.

**Ход игры.** Воспитатель спрашивает о том, что сажают в огороде и просит детей отвечать «да», если то, что он назовёт, растёт в огороде и «нет», если это в огороде не растёт. Кто ошибётся, тот проиграет.

### «ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ...»

**Цель:** Учить замечать последствия своих действий по отношению к природе.

**Ход игры:** Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в результате чего дети приходят к выводу о необходимости соблюдать меру и беречь природу. Например: «Что будет, если сорвать все цветы?. уничтожить бабочек?»

### **«ЧТО РАСТЁТ В ЛЕСУ?»**

**Цель:** Закреплять знания о лесных (садовых) растениях.

**Ход игры:** Воспитатель выбирает троих детей и просит их назвать, что растёт в лесу. Воспитатель говорит: «Грибы!» Дети должны назвать по очереди виды грибов. Другим детям педагог говорит: «Деревья!» Дети называют деревья. Побеждает ребёнок, больше назвавший растений.

### **«ЧТО ЗА ЧЕМ?»**

**Цель:** Учить называть времена года и соответствующие месяцы.

**Ход игры:** Воспитатель называет время года и передаёт фишку ребёнку, тот должен назвать первый месяц этого времени года и отдать фишку другому ребёнку, который называет следующий месяц и т. д. Затем воспитатель называет месяц, а дети – время года

### **«НАКОРМИ ЖИВОТНОЕ».**

**Цель:** Учить делить слова на части, произносить каждую часть слова отдельно.

**Ход игры:** Дети делятся на две команды. Первая команда называет животное, а вторая перечисляет, чем оно питается, стараясь выделять двусложные слова, а затем трёхсложные.

### **«ЗАГАДАЙ, МЫ ОТГАДАЕМ».**

**Цель:** Систематизировать знания детей о растениях сада и огорода.

**Ход игры.** Водящий описывает любое растение в следующем порядке: форма, окраска, использование. Дети должны по описанию узнать растение.

### **«ОТГАДАЙ НАСЕКОМОЕ».**

**Цель:** Закреплять знания детей о насекомых.

**Ход игры.** Воспитатель загадывает слово, но говорит только первый слог. Например: начало слова ко... Дети подбирают слова (комар). Кто первым угадал, тот получает фишку. Выигрывает ребёнок, набравший больше фишек.

### «ВОЗДУХ, ЗЕМЛЯ, ВОДА»

**Цель:** закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

**Материалы:** мяч.

**Ход игры: Вариант1.** Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т. д.

**Вариант2.** Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

### «УГАДАЙ, ЧТО В МЕШОЧКЕ?»

**Цель:** учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

**Материалы:** овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д. р.

**Ход игры:** вы знаете игру «Чудесный мешочек», играть мы будем сегодня по иному. Кому я предложу достать из мешочка предмет, не будет его сразу вытаскивать, а ощупав, сначала назовет его характерные признаки.

### «ВЫБЕРИ НУЖНОЕ»

**Цель :** закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

**Материалы:** предметные картинки.

**Ход игры:** на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинка листочка, огурца, капусты кузнечика.  
Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т. д.

### «УГАДАЙ, ГДЕ КАПЕЛЬКА»

**Цель:** закреплять знания о различных состояниях воды. Развивать память, познавательную активность.

**Материалы:** карточки с изображением различного состояния воды: водопад, река, лужа, лед, снегопад, туча, дождь, пар, снежинка и т. д.

**Ход игры:** Лежат 4 обруча с изображением четырех времен года. Дети должны разнести свои карточки по обручам, объяснив свой выбор. Некоторые карточки могут соответствовать нескольким временам года.

Вывод делается из ответов на вопросы:

- В какое время года, вода в природе может находиться в твердом состоянии? (Зима, ранняя весна, поздняя осень)

### «ЧТО ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНО?»

**Цель:** учить детей определять материал из которого сделан предмет.

**Материалы:** деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т. д.

**Ход игры:** дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

### «СЪЕДОБНОЕ – НЕ СЪЕДОБНОЕ»

**Цель:** закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.



*Материалы:* корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

*Ход игры:* на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку

### «ПОЛЕЗНЫЕ – НЕ ПОЛЕЗНЫЕ»

*Цель:* закрепить понятия полезные и вредные продукты.

*Материалы:* карточки с изображением продуктов.

*Ход игры:* на один стол разложить то, что полезно, на другой – что бесполезно.

*Полезные:* геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т. д.

*Неполезные:* чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, фанга и т. д.

### «ЛЕТАЕТ, ПЛАВАЕТ, БЕГАЕТ»

*Цель:* закреплять знания об объектах живой природы.

*Ход игры:* воспитатель показывает или называет детям объект живой природы. Дети должны изобразить способ передвижения этого объекта. Например: при слове «зайчик» дети начинают бежать (или прыгать) на месте; при слове «карась» - имитируют плывущую рыбу; при слове «воробей» - изображают полёт птицы.

### «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?»

*Цель:* закреплять знания о живой и неживой природе. Развивать мышление.

*Ход игры:* воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

## «ХОДЯТ КАПЕЛЬКИ ПО КРУГУ»

**Цель:** закреплять знания о круговороте воды в природе.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям поиграть в интересную и волшебную игру. Но для этого нужно превратиться в маленькие капельки дождя. (Звучит музыка, напоминающая дождь) воспитатель произносит волшебные слова и игра начинается.

Воспитатель говорит, что она – мама Тучка, а ребята – её детки капельки, им пора отправляться в путь. (Музыка.) Капельки прыгают, разбегаются, танцуют. Мама Тучка показывает, что им делать.

## «КОГДА ЭТО БЫВАЕТ?»

**Цель:** Уточнить и углубить знания детей о временах года.

**Ход игры:** Воспитатель называет время года и отдаёт фишку ребёнку. Ребёнок называет, что бывает в это время года и передаёт фишку следующему игроку. Тот добавляет новое определение и передаёт фишку и т. д.

## «КАКОЕ ВРЕМЯ ГОДА?»

**Цель:** Учить воспринимать поэтический текст; воспитывать эстетические эмоции и переживания; закреплять знания о месяцах каждого времени года и основных признаках времён года.

**Ход игры:** Писатели и поэты в стихотворениях воспевают красоту природы в разное время года. Воспитатель читает стихотворение, а дети должны выделить признаки времени года.

## «ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ» (растения)

**Цель:** Закреплять знания о многообразии растений.

**Ход игры:** Воспитатель говорит детям: «Вы уже знаете, что растения могут быть культурными и дикорастущими. Я сейчас буду называть растения вперемешку: дикорастущие и культурные. Кто услышит ошибку, должен хлопнуть в ладоши. Например: берёза, тополь, яблоня, слива, дуб и т. д.

## «ОТГАДАЙТЕ, ЧТО ЗА РАСТЕНИЕ».

**Цель:** Учить описывать предмет и узнавать его по описанию; формировать умение выбирать самый яркий признак растения.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает ребёнку назвать один самый характерный признак растения, остальные дети должны угадать само растение. Например, белый ствол (берёза); красная с белыми точками шляпка (мухомор) и т. д.